**Тема: Авторські права та ліцензії у веб-середовищі**

***Мета:***

***навчальна:*** *вивчити поняття інтелектуальна власнсть, автоське право; ознайомлення з етикою та правами при створенні та використанні інформаційних ресурсів;*

***розвивальна****: розвивати світоглядні уявлення про роль інформаційні системиу сучасному світі, логічне мислення, дослідницькі навички, інформаційну культуру учнів;*

***виховна:*** *виховувати уважність та відповідальність, бажання мати глибокі та якісні знання.*

***Тип уроку:*** *засвоєння нових знань.*

***Обладнання:*** *комп’ютери, підручники, робочі зошити,*

**ХІД УРОКУ**

**І. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ЕТАП (2 хв)**

Доброго ранку, клас! На партах має бути підручник, щоденик, зошит, ручка. А для початку я перевірю чи всі у нас сьогодні присутні.

Повторення техніка безпеки та правила поведінки в кабінеті інформатики та ІКТ.

**ІІ. УЗАГАЛЬНЕННЯ ТА ПОВТОРЕННЯ МАТЕРІАЛУ**

А зараз деякі учні отримують завдання на картці. Всі останні працюють зі мною.

*Опитування учнів*

***Дайте визначення поняття «інформаціна культура»***

***Дайте визначення поняття «інформаціна компетентність»***

***Назвіть прнципи інформаційної грамотності від ЮНЕСКО.***

**ІІІ ПЕРЕВІРКА ДОМАШНЬОГО ЗАВДАННЯ.**

Зошити на перевірку здають\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**IV. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ, ОГОЛОШЕННЯ ТЕМИ ІІ МЕТИ УРОКУ**

І сьогодні ми продовжуємо роботу над першою темою «Інформаційні технології у суспільстві».

Сьогодні на уроці ми розглянемо: Інтелектуальна власність та авторське право. Етика і право при створенні та використанні інформаційних ресурсів.

**V. АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАНЬ**

Що таке інформаційна технологія?*інформаційна технологія (ІТ) є сукупністю методів роботи з інформацією.*

Що таке інформаційна система? *Інформаційна система — це сукупність взаємопов’язаних засобів і методів здійснення інформаційних процесів.*

Що таке інформаційна компетентність? *Доцільне використання учнем інформаційно-комунікаційних технологій та відповідних засобів для виконання особистих і суспільно значущих завдань.*

**VІІ. ВИВЧЕННЯ НОВОГО МАТЕРІАЛУ**

**Інтелектуальна власність** — це власність на результати інтелектуальної та творчої діяльності.

 Об’єктами інтелектуальної власності (результатами інтелектуальної та творчої діяльності) згідно із законодавством України є:

* літературні та художні твори;
* комп’ютерні програми; y бази даних; y фонограми, відеограми, передачі (програми) організацій мовлення;
* наукові відкриття;
* винаходи, корисні моделі, промислові зразки;
* раціоналізаторські пропозиції;
* сорти рослин, породи тварин;
* комерційні (фірмові) найменування, торговельні марки (знаки для товарів і послуг), географічні зазначення;
* комерційні таємниці тощо.

На об’єкти інтелектуальної власності розповсюджується авторське право.

Згадаймо, що таке право? (відповіді учнів)

**Право — це система встановлених і гарантованих державою загальнообов’язкових норм і правил поведінки.**

**Авторське право — це сукупність прав автора (та його правона­ ступників) щодо створення або використання твору літератури, науки, мистецтва тощо.**

**Авторське право** — це право на:

* зазначення імені автора (або заборона зазначення) на створеному об’єкті та його примірниках;
* вибір псевдоніма та зазначення його замість справжнього імені автора на створеному об’єкті та його примірниках;
* збереження цілісності створеного об’єкта та на заборону будь-якої його зміни;
* дозвіл (заборону) використовувати (друкувати, копіювати, перекладати, виконувати, демонструвати тощо) об’єкт іншим особам тощо.
* Використання об’єкта інтелектуальної власності без відповідного дозволу автора є порушенням авторських прав і переслідується відповідно до законодавства України.

**Такими порушеннями можуть бути:**

* незаконне (без відповідної ліцензії) використання комп’ютерних програм;
* розповсюдження малюнків, фотографій, музичних і літературних творів без дозволу автора;
* використання у власних творах, рефератах, наукових роботах тощо фрагментів з наукових, літературних, музичних творів, кіно- та відеофільмів, фотографій, малюнків без посилання на їх авторів.

*У 1931 році вперше у світовій практиці застосування законів щодо авторських прав дозволило відомому співаку Федору Шаляпіну від­ судити в комерційного бюро 10 тисяч франків за протизаконне ти­ ражування його пісень.*

До порушення [права інтелектуальної власності](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BB%D1%96%D0%BD%D0%BD%D1%8F_%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%B0%D0%BC%D0%B8_%D1%96%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%97_%D0%B2%D0%BB%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%96) відносяться:

[**Піратство**](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%96%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE_%28%D1%96%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0_%D0%B2%D0%BB%D0%B0%D1%81%D0%BD%D1%96%D1%81%D1%82%D1%8C%29) - дії, спрямовані на протиправне використання об'єктів права [інтелектуальної власності](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0_%D0%B2%D0%BB%D0%B0%D1%81%D0%BD%D1%96%D1%81%D1%82%D1%8C), що належать іншим особам, умисно вчинені особою, яка розуміє протизаконний характер цих дій, з метою отримання матеріальної вигоди.

**Піратство програмного забезпечення**

Нелегальне копіювання та розповсюдження програмних продуктів на дисках та через комп'ютерні мережі, що включає також зняття (нейтралізацію) різноманітних програмних систем захисту ([варез](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B0%D1%80%D0%B5%D0%B7_%28%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BD%D0%B5_%D0%B7%D0%B0%D0%B1%D0%B5%D0%B7%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F%29)). Для цього існує спеціальний клас програмного забезпечення — так звані [англ.](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D1%96%D0%B9%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0_%D0%BC%D0%BE%D0%B2%D0%B0) «cracks» ([укр.](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0_%D0%BC%D0%BE%D0%B2%D0%B0) кряки чи крякалки) — тобто спеціальні патчі, готові серійні номери або їх генератори для продукту, котрі знімають з нього обмеження, пов'язані з вбудованим захистом від нелегального використання.

Окрім цього існують допоміжні програми для полегшення процесу зламу — налагоджувачі, дизасемблери, редактори PE-заголовка, редактори ресурсів, розпакувальники і так далі.

Іноді піратство в непрямій формі заохочується власником [авторських прав](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%B2%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%81%D1%8C%D0%BA%D1%96_%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%B0). Це є різновидом [***недобросовісної конкуренції***](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B5%D0%B4%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D1%96%D1%81%D0%BD%D0%B0_%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%BA%D1%83%D1%80%D0%B5%D0%BD%D1%86%D1%96%D1%8F). Класичним прикладом є продукт [Microsoft](https://uk.wikipedia.org/wiki/Microsoft) [Windows](https://uk.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows), поновлення котрої дозволяється на офіційному сайті компанії не зважаючи на очевидну нелегальність копії (станом на березень [2007](https://uk.wikipedia.org/wiki/2007)проводиться тонке розрізнення між легальною та нелегальною копією — для легальної можна робити вибірковий пакет оновлення, а для піратської — тільки автоматичне оновлення). Це робиться для того, щоб зайняти та утримувати монопольне становище на ринку.

**Піратство відеоігор**

Нелегальне поширення відеоігор має свою специфіку — зазвичай в іграх застосовують специфічні види захисту, з прив'язуванням копії гри до носія ([DVD](https://uk.wikipedia.org/wiki/DVD) диску). Для подолання обмежень використовуються як зламані версії файлів, так і спеціальні емулятори зчитувачів [CD](https://uk.wikipedia.org/wiki/CD) або [DVD](https://uk.wikipedia.org/wiki/DVD) дисків.

Також існує практика випуску піратських збірок, тобто запис на один носій кількох ігор, що не є розрахованими на це. Часто у цих випадках вирізаються не життєво важливі частини гри, наприклад відеоролики та озвучування персонажів.

[**Плагіат**](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D0%B3%D1%96%D0%B0%D1%82) **– це привласнення**[**авторства**](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%B2%D1%82%D0%BE%D1%80)**на чужий твір або на чуже відкриття, винахід чи раціоналізаторську пропозицію, а також використання у своїх працях чужого твору без посилання на автора.**

Зплагіатити –це:

* вкрасти ідею або слова іншої людини і видати їх за власні;
* використати результати роботи іншої людини без вказання джерела, звідки вони були взяті;
* повністю або частково вкрасти мистецький, науковий або інший твір чи роботу та видати їх за свою;
* представити вже існуючу ідею або продукт як новий та оригінальний.

Попри те, що і піратство, і [плагіат](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D0%B3%D1%96%D0%B0%D1%82) є прикладами протиправного використання об'єктів інтелектуальної власності, мета цих двох порушень є різною. **У випадку піратства порушник в першу чергу має на меті отримання матеріальної вигоди**, мета створення у свідомості споживача зв'язку між порушником та об'єктом інтелектуальної власності або зовсім відсутня, або є вторинною. Дуже часто порушник може навіть запобігати ідентифікації через страх понести відповідальність за свої дії.

**У випадку із плагіатом порушник в першу чергу має на меті створення у свідомості споживача зв'язку між ним та об'єктом інтелектуальної власності, права на який порушуються**. Він бажає аби споживачі ідентифікували його. **Мета отримання матеріальної вигоди у цьому випадку може бути присутньою але вона є другорядною** адже порушник бажає отримати цю вигоду саме завдяки тому, що його ідентифікують із незаконно використаним об'єктом інтелектуальної власності.

**Яку відповідальність несе зловмисник?**

[**Закон України "Про авторське право і суміжні права"**](http://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=3792-12)

(Закон України N3792-XII від 23.12.93, в редакції Закону N2627-III від 11.07.2001, із змінами, внесеними згідно Законами N850-IV від 22.05.2003, N1294-V від 20.11.2003)

Стаття 52.

2. Суд має право постановити рішення чи ухвалу про:

а) відшкодування моральної (немайнової) шкоди, завданої порушенням авторського права і (або) суміжних прав, з визначенням розміру відшкодування;

б) відшкодування збитків, завданих порушенням авторського права і (або) суміжних прав;

в) стягнення із порушника авторського права і (або) суміжних прав доходу, отриманого внаслідок порушення;

г) виплату компенсації, що визначається судом, у розмірі від 10 до 50000 мінімальних заробітних плат, замість відшкодування збитків або стягнення доходу;

д) заборону опублікування творів, їх виконань чи постановок, випуску примірників фонограм, відеограм, їх сповіщення, припинення їх розповсюдження, вилучення (конфіскацію) контрафактних примірників творів, фонограм, відеограм чи програм мовлення та обладнання і матеріалів, призначених для їх виготовлення і відтворення, публікацію у пресі інформації про допущене порушення тощо, якщо у ході судового розгляду буде доведено факт порушення авторського права і (або) суміжних прав або факт наявності дій, що створюють загрозу порушення цих прав;

е) вимагати від осіб, які порушують авторське право і (або) суміжні права позивача, інформацію про третіх осіб, задіяних у виробництві та розповсюдженні контрафактних примірників творів та об'єктів суміжних прав, засобів обходу технічних засобів та про канали розповсюдження.

При визначенні розмірів збитків, які мають бути відшкодовані особі, права якої порушено, а також для відшкодування моральної (немайнової) шкоди суд зобов'язаний виходити із суті порушення, майнової і моральної шкоди, завданої особі, яка має авторське право і (або) суміжні права, а також із можливого доходу, який могла б одержати ця особа. У розмір збитків, завданих особі, права якої порушено, додатково можуть бути включені судові витрати, понесені цією особою, а також витрати, пов'язані з оплатою допомоги адвоката.

При визначенні компенсації, яка має бути виплачена замість відшкодування збитків чи стягнення доходу, суд зобов'язаний у встановлених пунктом "г" цієї частини межах визначити розмір компенсації, враховуючи обсяг порушення та (або) наміри відповідача.

3. Суд може постановити рішення про накладення на порушника штрафу у розмірі 10 відсотків суми, присудженої судом на користь позивача. Сума штрафів передається у встановленому порядку до Державного бюджету України.

4. Суд може постановити рішення про вилучення чи конфіскацію всіх контрафактних примірників творів, фонограм, відеограм чи програм мовлення, щодо яких встановлено, що вони були виготовлені або розповсюджені з порушенням авторського права і (або) суміжних прав, а також засобів обходу технічних засобів захисту. Це стосується також усіх кліше, матриць, форм, оригіналів, магнітних стрічок, фотонегативів та інших предметів, за допомогою яких відтворюються примірники творів, фонограм, відеограм, програм мовлення, а також матеріалів і обладнання, що використовуються для їх відтворення і для виготовлення засобів обходу технічних засобів захисту.

За рішенням суду вилучені контрафактні примірники творів (у тому числі комп'ютерні програми і бази даних), фонограм, відеограм, програм мовлення на вимогу особи, яка є суб'єктом авторського права і (або) суміжних прав і права якої порушено, можуть бути передані цій особі. Якщо ця особа не вимагає такої передачі, то контрафактні примірники підлягають знищенню, а матеріали і обладнання, що використовувалися для відтворення контрафактних примірників, підлягають відчуженню із перерахуванням виручених коштів до Державного бюджету України.

**Крім правових норм, у середовищі користувачів комп’ютерів уже доволі давно застосовується ряд етичних норм.**

***Етика — це правила та норми поведінки людей у відносинах одне з одним, із суспільством і державою. Сьогодні особливого значення набуває мережевий етикет.***

Одним з перших етичні питання щодо використання комп’ютерної техніки розглянув американський учений, засновник кібернетики Норберт Вінер ще в 60‑х роках ХХ ст. У подальшому його ідеї розвивали різні вчені та спільноти в галузі інформаційних технологій.

Так, Асоціація комп’ютерної техніки (Association for Computing Machinery — скорочено ACM) зі Сполучених Штатів Америки розробила власний **Кодекс етики і професійної поведінки**. Серед основних положень кодексу такі:

y спрямовувати свою діяльність на користь суспільства та добробут людей;

* не завдавати шкоди іншим; y бути чесним, заслуговувати на довіру інших;
* забезпечувати дотримання прав власності, включаючи авторські права;
* захищати інтелектуальну власність; y поважати конфіденційність і права інших людей;
* не використовувати комп’ютерну техніку на шкоду іншим;
* сприяти громадському розумінню ризиків, пов’язаних з використанням комп’ютерної техніки тощо.

Зазначені положення передбачають, що користувачі комп’ютерних систем не ображають інших, не створюють перешкод у їх роботі, не відкривають файли, не призначені для спільного користування, не використовують привласнені програми, не видають чужі малюнки, тексти, фотографії за свої тощо. Дотримання етичних норм є добровільним, але свідоме їх виконання є свідченням високого рівня культури особистості.

**Цікавий факт. Рішенням**[**Всесвітньої організації інтелектуальної власності**](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%9E%D0%86%D0%92)**у**[**2001**](https://uk.wikipedia.org/wiki/2001)**році встановлено, що**[**26 квітня**](https://uk.wikipedia.org/wiki/26_%D0%BA%D0%B2%D1%96%D1%82%D0%BD%D1%8F)**щорічно святкується**[**Всесвітній день інтелектуальної власності**](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%81%D0%B5%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82%D0%BD%D1%96%D0%B9_%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D1%8C_%D1%96%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%97_%D0%B2%D0%BB%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%96)**.**

**Х. ЗАСВОЄННЯ НАБУТИХ ЗНАНЬ.**

1. *Повторення правил безпечної поведінки за комп’ютером.*
2. *Інструктаж учителя.*
3. *Практична робота за комп’ютерами.*

ПРАКТИЧНА РОБОТА

Написати листа-прохання власнику авторського права щодо використання ресурсів з веб-сайту за зразком.

<Клацніть тут мишею і введіть дату>

<Клацніть тут мишею і введіть ім'я адресата>

<Клацніть тут мишею і введіть назву організації адресата>

<Клацніть тут мишею і введіть поштову чи електронну адресу адресата>

Шановний (а) <Клацніть тут мишею і введіть ім'я адресата> ,

Звертається до Вас <Клацніть тут мишею і введіть своє повне ім'я>, учень <Клацніть мишею і введіть назву вашого навчального закладу>. Я проводжу навчальний проект з використання комп’ютерних технологій в навчальному процесі. Я б хотіла (хотів) використати <Клацніть мишею і вкажіть кількість> <КЛАЦНІТЬ МИШЕЮ І ВКАЖІТЬ, ЩО САМЕ МАЛЮНКИ, ФОТО, ВІДЕО, ЗВУКИ> з <Клацніть мишею і введіть назву веб-сайту> , що розташований на <Клацніть мишею і введіть веб-адресу>, які я хочу використати в моєму прикладі навчального веб-сайту, мультимедійній презентації та/чи публікації.

Я хочу використати цей проект для демонстрації у своєму класі, можливо я використаю цей приклад для показу іншим вчителям моєї школи та міста/району, а також мій приклад може бути опублікований на нашому шкільному веб-сайті..

Чи належить вам авторське право на ці малюнки/звуки/відео? Якщо так, чи можете Ви надати мені дозвіл на їх використання? Безумовно, я вкажу ваш сайт в списку використаних ресурсів та будь яку іншу інформацію, яку Ви хотіли б включити, для захищення авторського права. Дякую за вашу увагу.

<Клацніть мишею та введіть своє ім'я>

<Клацніть мишею та введіть свою посаду>

<Клацніть мишею та введіть вашу контактну адресу>

1. *Вправи для очей.*

**ХІ.РЕФЛЕКСІЯ.**

Фронтальне опитування:

Що таке авторське право?

На які об’єкти поширюється авторське право?

У чому полягає відмінність між піратством і плагіатом?

Прийом «Незакінчене речення»

Продовжте речення, записані на дошці: «Сьогодні на уроці я дізнався про…»,

**ХІІ.ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ**

Завдання: опрацювати конспект